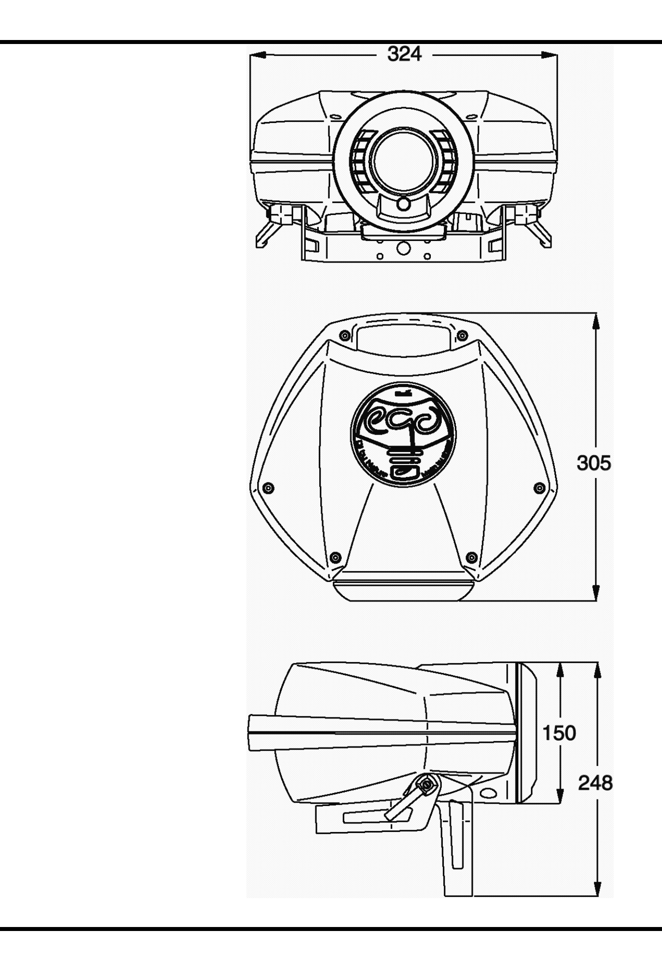
EGO 1 / EGO 2

Manuel d'utilisation






324
305
150
248

INTRODUCTION 1

Merci d'avoir choisi la gamme Ego de Martin. Cette série de projecteurs propose un effet flower de 250 Watts dont l'optique fournit une projection d'une grande qualité. Il est assemblé dans un boîtier composite moulé. La lampe halogène 250 Watts dispose d'une durée de vie de 250 heures. L'optique au réglage de netteté précis permet des projections d'une grande qualité.

En réglant sa dynamique, Ego dispose d'un comportement variable qui dose l'agressivité de l'effet selon la musique - relax, intermédiaire ou rapide. L'Ego peut fonctionner en mode automatique ou en synchronisation sur la musique.

La poignée ergonomique et la bague de protection de la lentille facilitent le transport et les manipulations des projecteurs Ego. La série dispose également d'une télécommande qui permet le contrôle de plusieurs unités Ego.

EGO 1

Ego 1 propose un effet flower à base de couleurs et de gobos sur une seule roue d'effets. En plus de la gestion de comportement, la vitesse de la roue et la rotation du miroir sont contrôlables.

EGO 2

Ego 2 propose un système de roue de couleurs combinables permettant plus de 200 teintes et une image projetée enclenchée manuellement (gobo verre texturé ou gravé). Un porte gobo permet d'intégrer un gobo sur mesure ou un accessoire. En plus de la gestion de comportement, la vitesse de la roue et la rotation du miroir sont contrôlables.

PRECAUTIONS D'UTILISATION

Attention ! ***Ce produit est à usage professionnel uniquement. Il n'est pas destiné à un usage domestique.***

Ce produit présente le risque de blessures graves par électrocution, brûlure, incendie et chute. **Lisez attentivement ce manuel** avant d'installer et de mettre en route le projecteur. Suivez précautionneusement les instructions listées ci-dessous et les mises en garde présentes dans ce manuel et sur le projecteur lui-même. Si vous souhaitez plus de renseignements, contactez votre revendeur Martin. Ne modifiez pas le projecteur et n'y installez rien à part des accessoires et kits d'origine Martin.

Pour vous protéger des électrocutions

- Déconnectez TOUJOURS le projecteur du secteur avant d'installer ou de retirer la lampe, les fusibles ou tout autre composant et lorsque l'appareil n'est pas utilisé.
- Raccordez TOUJOURS le projecteur à la terre pour éviter tout risque d'électrocution.
- N'utilisez que l'alimentation secteur normalisée et une ligne protégée par un disjoncteur magnéto thermique et différentiel.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Reportez-vous à un technicien qualifié pour toute opération non décrite dans ce manuel.
- N'utilisez jamais le projecteur lorsqu'il est incomplet ou endommagé (même partiellement).

Pour vous protéger et protéger le public des brûlures et risques d'incendie

- N'essayez jamais d'outrepasser l'action des relais électrostatiques ou des fusibles. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de même type et même valeur.
- Assurez-vous que l'air circule correctement et que les aérations ne sont pas obstruées.
- Tenez toujours éloignés les matériaux combustibles (tissus, bois, papier ...) au moins à 10 cm du projecteur. Eloignez les produits très inflammables du projecteur.

- N’éclairez pas une surface située à moins de 30 cm du projecteur.
- Maintenez toujours un espace de 10 cm autour de la ventilation et des entrées d'air.
- Remplacez la lampe si elle est défectueuse ou grillée. Pour ce faire, laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot et retirer la lampe. L’appareil peut mettre jusqu'à 15 minutes pour refroidir complètement. Protégez vos yeux et vos mains avec des gants et des lunettes de sécurité.
- Ne placez aucun filtre ou autre matériau devant la lentille de sortie du projecteur pendant son utilisation.
- La température en surface du projecteur peut atteindre 60°C. Laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant de le manipuler.
- N'utilisez pas le projecteur par une température ambiante (Ta) supérieure à 40°C.
- Ne regardez pas directement dans le faisceau.
- N’utilisez pas le projecteur s’il manque un capot ou une lentille : une lampe à décharge peut exploser à tout moment. De plus, les lampes à décharge émettent des radiations UV qui peuvent causer des brûlures et endommager les yeux.

Se protéger des risques de chute

- Lors de l'accroche du projecteur, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Vérifiez que tous les capots et matériels d'accroche sont sécurisés. Utilisez un système d'accroche secondaire comme une élingue de sécurité par exemple.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation ou la dépose du projecteur.

CONTENU DE L'EMBALLAGE

Les projecteurs EGO1 ou 2 sont livrés avec :

- 1 câble d'alimentation de 1,5 m équipé d'une fiche IEC
- 1 manuel d'utilisation

L'emballage est prévu pour protéger au mieux le projecteur durant le transport. Utilisez-le systématiquement lors des expéditions ou laissez le projecteur dans un flight case sur mesure.

CONNEXION AU SECTEUR 2

L'alimentation de l'EGO s'adapte automatiquement au secteur 50 ou 60 Hz sur les gammes de tension ci-dessous :

- 90 - 130 Volts
- 200 - 260 Volts

INSTALLER UNE FICHE SUR LE CABLE D’ALIMENTATION

Le câble d’alimentation doit être équipé avec une fiche mâle correspondant aux normes d’utilisation en vigueur et doit disposer d’une broche de terre. Consultez un électricien qualifié si vous avez le moindre doute.

Attention ! ***Pour assurer votre protection contre les risques d’électrocution, l’appareil doit être relié à la terre. La prise électrique doit être protégée par un fusible ou un disjoncteur magnéto thermique ainsi que par disjoncteur différentiel.***

Attention ! ***Vérifiez que la fiche et le câble du projecteur sont en bon état avant de les connecter. Vérifiez que le câble d’alimentation supporte la consommation totale de tous les appareils connectés.***

En suivant les instructions du fabricant de la fiche, raccordez le fil Jaune/Vert à la broche de terre, le fil Marron à la broche de phase et le fil Bleu à la broche de neutre. Le tableau ci-dessous donne les symboles et couleurs d’identification usuels des contacts d’une fiche de courant.

Connexions		Marquages possibles		
Fil	**Broche**	**Typique**	**US**	**UK**
Marron	Phase	"L"	Jaune ou Cuivre	Rouge
Bleu	Neutre	"N"	Argent	Noir
Vert/Jaune	Terre	"⏚"	Vert	Vert

INSTALLATION 3

Ego peut être installé par sa lyre avec un crochet (non fourni). Il peut également être placé directement au sol ou le long d'un mur verticalement.

Attention ! ***Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation et sécurisez toujours l'accroche du projecteur avec un système d'accroche secondaire.***

INSTALLATION EN ACCROCHE

1 **Vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés y compris les câbles, les crochets et les accessoires.**

2 **Si vous utilisez un crochet pour installer l'Ego, vérifiez que celui-ci est en bon état et qu'il supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil. Serrez convenablement le crochet sur la lyre avec un vis M12 de grade 8.8 et un papillon - ou selon les indications du fabricant du crochet - avec le trou central de la lyre.**

3 **Si le projecteur est installé en fixe, vérifiez que le matériel d'accroche (non fourni) et que la structure où sera fixée la machine supportent au moins 10 fois le poids de l'appareil. Vous pouvez utiliser les 6 perçages de 6 mm et le perçage central pour cette fixation.**

4 **En travaillant depuis une plate-forme stable, accrochez l'appareil par sa lyre.**

5 **Installez une élingue de sécurité qui supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil autour du point d'accroche et dans le trou prévu à cet effet sur l'appareil.**

6 **Relâchez le serrage de la lyre et orientez le projecteur. Resserrez la lyre.**

7 **Vérifiez que le projecteur est au moins à 0,3 mètre de toute surface éclairée et au moins à 10 cm de tout matériau combustible. Vérifiez que la ventilation dispose d'au moins 0,1 mètre d'espace autour de l'appareil**

UTILISATION AU SOL

Pour utiliser l'Ego au sol :

1 **Placez le projecteur sur le sol en appui sur sa lyre. Réglez la lyre et serrez ses poignées. Le projecteur doit être placé de façon à ce que les entrées d'air ne soient pas obstruées.**

2 **Vérifiez que le projecteur est stable et qu'il est au moins à 0,3 mètre de toute surface éclairée et au moins à 10 cm de tout matériau combustible. Vérifiez que la ventilation dispose d'au moins 0,1 mètre d'espace autour de l'appareil.**

LIAISON DE PLUSIEURS EGO POUR UNE UTILISATION SYNCHRONISEE

Vous pouvez relier plusieurs Ego avec des câbles haut-parleur équipés de mini jack stéréo.

La télécommande (non fournie) doit être connectée dans l'entrée **Remote-In** du premier Ego. Reliez les autres projecteurs en cascade, de sortie (**Remote Out**) à entrée (**Remote In**) jusqu'à ce que tous les Ego soient interconnectés. Il n'est pas nécessaire de terminer la ligne.

UTILISATION 4

Pour obtenir un résultat optimal, il est conseillé d'utiliser des effets de fumée avec les projecteurs Ego.

La lampe s'allume dès la mise sous tension. Les effets s'engagent immédiatement. Leur gestion est contrôlée par un signal de déclenchement généré soit par le son reçu par le microphone intégré (déclenchement par la musique) ou aléatoirement (en mode automatique).

CHOIX DU MODE

Le bouton Idle Speed du panneau de contrôle permet de choisir le mode. Lorsque Idle Speed est :

- dans la zone Auto Trig : les signaux de déclenchement sont générés automatiquement. Les effets ne sont pas synchronisés sur la musique.
- hors de la zone Auto Trig : Ego est en mode manuel et le microphone génère des signaux de déclenchement en fonction du son capté. Les effets sont alors synchronisés sur la musique diffusée. Si aucun n'est reçu, la vitesse est dépendante des de la position horaire du bouton Idle Speed.

REGLAGE DES EFFETS

Dynamique

Le réglage de dynamique (Dynamic) du panneau de contrôle permet le contrôle de l'agressivité des effets quel que soit le mode de synchronisation. Lorsque le bouton est tourné à fond dans le sens anti-horaire, le projecteur reste relativement passif. Le niveau d'agressivité augmente au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens horaire.

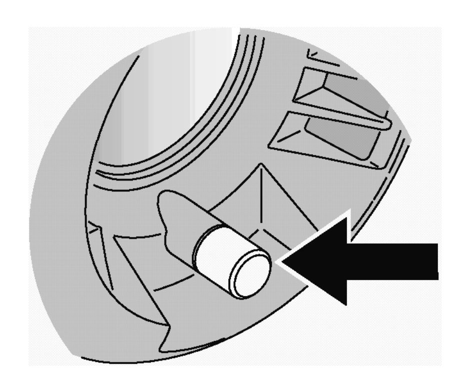
La télécommande optionnelle permet de relier plusieurs projecteurs Ego 1 et Ego 2 et le contrôle commun de leur dynamique. Voir pour plus de détail la section "Utilisation de la télécommande".

Réglage de la vitesse de la roue d'effets

Tant que le bouton Idle Speed n'est pas dans la zone Auto Trig, il règle la vitesse de rotation des effets entre deux signaux de synchronisation.

MISE AU NET DE LA PROJECTION

Réglez le net en tournant la molette située sous la lentille.

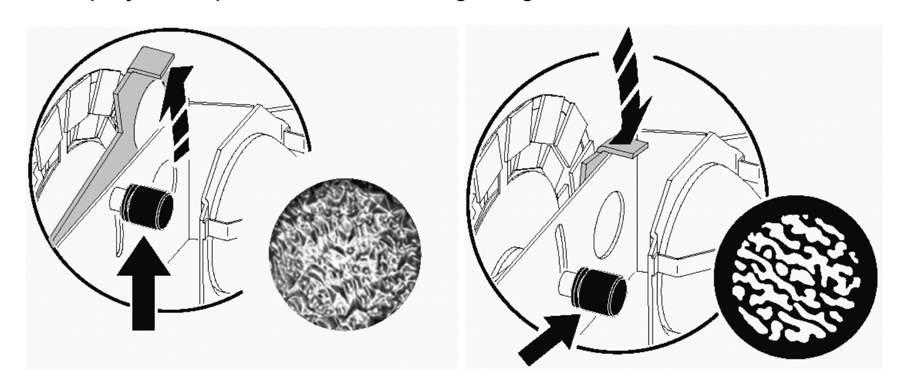


MISE EN PLACE ET SELECTION DES GOBOS SUR EGO 2

Ego 2 dispose de 2 porte-gobo dont un est toujours dans le chemin optique du projecteur. L'un est un morceau de verre texturé. L'autre est livré avec un gobo gravé installé. Ce dernier peut être retiré (voir section suivante).

Pour changer le filtre placé dans le chemin optique :

1. Débranchez le câble d’alimentation de l’embase secteur. Le projecteur peut prendre jusqu'à 15 minutes pour refroidir complètement.
2. Retirez les 6 vis d'accès du couvercle et retirez-le. Le porte gobo est placé entre la lampe et le réflecteur à miroirs.
3. Dévissez la molette de serrage.
4. Tirez l'onglet du porte-gobo pour faire remonter le verre texturé devant la lampe. Poussez-le vers le fond du projecteur pour sélectionner le gobo gravé.



5. Serrez la molette.
6. Replacez le couvercle et ses vis de fixation. Attention : ne coincez pas de câble en refermant la machine.
7. Réglez la projection au net (voir section précédente).

UTILISATION DE LA TELECOMMANDE

La télécommande optionnelle permet de contrôler plusieurs Ego interconnectés (voir section Installation, Liaison de plusieurs Ego).

Le bouton LAMP ON/OFF permet d'allumer ou d'éteindre les machines.

Le bouton de réglage permet d'ajuster l'intensité de la lumière et l'agressivité des effets quel que soit le mode dans lequel sont les projecteur Ego. Lorsque le bouton est tourné à fond dans le sens anti-horaire, le projecteur reste relativement passif. Le niveau d'agressivité augmente au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens horaire.



ENTRETIEN COURANT 5

Ce chapitre décrit les opérations de maintenance que vous pouvez effectuer sans intervention d'un service technique Martin :

- Nettoyage
- Remplacement de lampe
- Remplacement de fusible
- Retrait/changement de gobo

NETTOYAGE

Le nettoyage régulier des éléments optiques ainsi que des aérations et des ventilations est vital pour les performances et la longévité des projecteurs Ego 01/ Ego 02.

Important ! ***Des excès de poussière et de dépôt de liquide à fumée dégradent les performances et causent la surchauffe du système. Ces conditions de fonctionnement peuvent endommager l'appareil et ne sont pas couvertes pas la garantie.***

Nettoyage des ventilateurs et des aérations

Pour maintenir un refroidissement suffisant, les ventilations et les aérations doivent être maintenues propres. Nettoyez-les régulièrement en retirant la poussière des aérations et des ventilateurs avec une brosse souple, un aspirateur ou un compresseur d'air.

Nettoyage des composants optiques

Nettoyez les composants optiques régulièrement. La présence d'amas de poussière et de matières huileuses à la surface des éléments optiques réduit les performances optiques et la qualité des effets.

Nettoyez les composants avec précaution dans une zone propre et bien éclairée. Les surfaces traitées sont fragiles et se rayent facilement. N'utilisez pas de solvant pouvant endommager les matières plastiques ou les surfaces peintes.

1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir complètement.

2 Retirez le couvercle après avoir dévissé toutes les vis. Vous pouvez retirer la lampe pour la nettoyer (voir rubrique suivante).

3 Soufflez la poussière accumulée dans le projecteur avec un compresseur.

4 Eliminez tous les résidus accumulés sur les lentilles et les filtres avec un chiffon doux ou un coton tige imprégné de nettoyant pour vitres ou d'eau distillée. Ne frottez pas les surfaces traitées : décollez les particules par de petites pressions répétées.

5 Eliminez les restes de liquide à fumée et autres résidus avec un chiffon doux ou un coton tige imprégné d'alcool isopropylique. Vous pouvez éventuellement utiliser un nettoyant pour vitre mais tous les résidus doivent être enlevés avec de l'eau distillée. Nettoyez en réalisant un mouvement du centre vers l'extérieur. Séchez avec un chiffon propre, doux et sans peluche ou en soufflant de l'air comprimé avec un compresseur.

6 Replacez le couvercle et toutes ses vis avant de remettre sous tension en prenant garde de ne coincer aucun câble dans le couvercle.

LA LAMPE

Ego accepte les lampes suivantes :

- Philips Halogène ELC/5H, 24 V / 250 W, 500 heures (fournie)
- OSRAM Halogène ELC, 24 V / 250 W, 50 heures.

Installer tout autre type de lampe peut endommage le projecteur.

Laissez le projecteur refroidir 5 minutes avant de le remballer et de le déplacer. Pour éviter tout risque de casse, retirez la lampe lors des expéditions.

Attention ! Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir pendant 5 minutes avant d'intervenir sur la lampe.

Installer une lampe dans l'Ego 01 / Ego 02

1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot de lampe. La lampe refroidit plus vite avec le couvercle en place. Le refroidissement complet peut prendre jusqu'à 15 minutes.

2 Retirez le couvercle après l'avoir complètement dévissé.

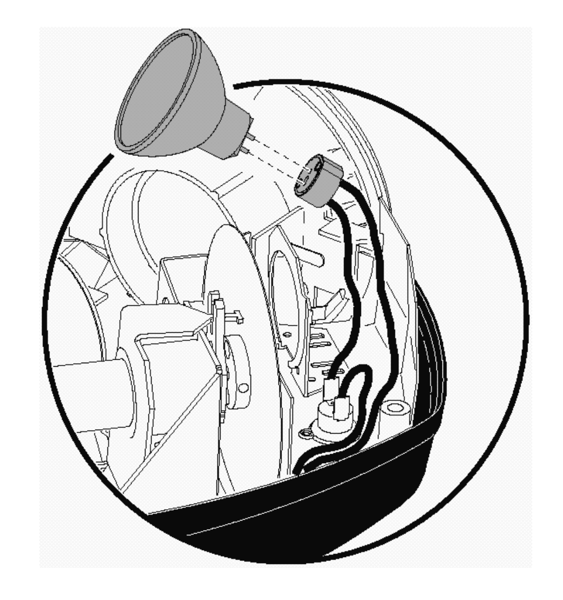
3 Si vous remplacez la lampe, attrapez la vielle lampe par son réflecteur et retirez-la du support. Déconnectez la douille. Ne tirez pas sur les fils.

4 Insérez la nouvelle lampe dans la douille.

5 Nettoyez délicatement la lampe avec la lingette fournie, en particulier si vous l'avez touchée avec les doigts. Un tissu doux et sans peluche, imbibé d'alcool, fera également l'affaire.

6 Glissez délicatement la lampe dans son support jusqu'à ce qu'elle soit correctement maintenue.

7 Refermez le projecteur en prenant garde de ne coincer aucun fil avec le capot.



REMPLACEMENT DU FUSIBLE PRINCIPAL

Les projecteurs Ego utilisent un fusible retardé pour leur protection contre les surintensités. Lorsque la lampe ne marche plus et que la ventilation ne souffle pas alors que le projecteur est sous tension, vérifiez le fusible.

Si le fusible fond plusieurs fois de suite, le projecteur a probablement un défaut important. Faites-le réviser par un technicien agréé Martin.

Attention ! ***Ne remplacez jamais un fusible par un fusible de type différent. N'essayez jamais de supprimer la protection par fusible.***

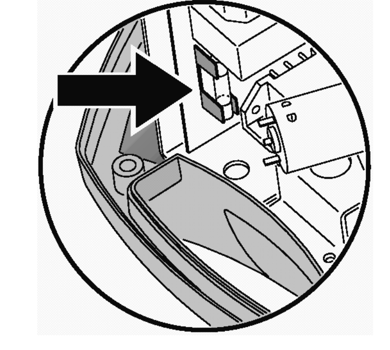
Remplacement du fusible principal

1 Débranchez le câble d'alimentation de l'embase secteur.

2 Retirez les 6 vis du couvercle et ouvrez le projecteur.

3 Le fusible est situé sur la carte mère. Aidez-vous du diagramme placé dans le couvercle pour le repérer.

4 Retirez le fusible fondu. Remplacez-le par un fusible identique. Le type exact est donné sur l'étiquette de série du projecteur.



5 Replacez le couvercle en vérifiant qu'aucun câble n'est coincé. Replacez les vis.

REMPLACEMENT OU RETRAIT DU GOBO (EGO 02)

Vous pouvez remplacer le gobo gravé de l'EGO 02 par un autre gobo en aluminium aux caractéristiques suivantes :

- Diamètre extérieur de 22,5 mm +/- 0,3 mm
- Diamètre d'image maximal : 17 mm
- Epaisseur maximale : 1,8 mm

Pour remplacer le gobo :

1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir complètement.

2 Retirez le couvercle après avoir dévissé toutes les vis. Le porte gobo se trouve entre la lampe et le disque à miroirs.

3 Retirez la molette qui bloque le porte-gobo. Relevez le porte-gobo pour accéder au gobo gravé.

4 Appuyez délicatement sur le gobo pour le dégager du porte-gobo.

5 Pour placer un nouveau gobo, aidez-vous d'un tournevis plat pour glisser le gobo dans son logement.

6 Replacez le porte-gobo en position normale.

7 Replacez et serrez la molette.

8 Replacez le couvercle et toutes ses vis avant de remettre sous tension en prenant garde de ne coincer aucun câble dans le couvercle.

MISE A JOUR DU LOGICIEL INTERNE

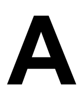
La version du logiciel installé peut être visualisée avec la LED Trig du panneau de contrôle lorsque les boutons Dynamic et Idle Trig sont tournés à fond. Allumez le projecteur. Le nombre de clignotements lents indiquent le chiffre à gauche du point décimal dans le numéro de version. Le nombre de clignotements rapides donnent le chiffre placé à droite du point décimal. Par exemple, pour la version 1.4, la LED clignote lentement 1 fois puis 4 fois rapidement.

Le logiciel peut être mis à jour avec le système Martin AVR Uploader et un PC. Pour installer le logiciel, préparez le système AVR Uploader comme indiqué dans son manuel d'utilisation. Connectez-le à l'embase AVR Upload du panneau de contrôle et mettez le projecteur sous tension. Consultez le manuel du système AVR Uploader pour plus de détails.

PROBLEMES COURANTS 6

Problème	Cause probable	Que faire ?
Pas de lumière	Problème d'alimentation.	Vérifiez que le courant parvient à l'appareil et que les câbles d'alimentation sont bien branchés.
	Le fusible primaire a fondu.	Vérifiez que le ventilateur ne tourne plus. Remplacez le fusible si nécessaire.
	Lampe grillée.	Installez une nouvelle lampe.
	Projecteur trop chaud.	Laissez le projecteur refroidir. Améliorez sa ventilation.
Pas d'effet	Niveau sonore trop faible.	Augmentez le volume ou rapprochez les haut-parleurs
	Problème électrique.	Contactez un technicien Martin pour une révision.
Le fusible grille systématiquement	Problème électrique.	Contactez un technicien Martin pour une révision.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES



Dimensions

- Longueur x largeur x hauteur....305 x 324 x 150 mm
- Masse....3,5 Kg

Construction

- Corps du projecteur .... composite
- Finition .... noir

Données thermiques

- Température ambiante maximale (T_a)....40° C (104° F)

Installation

- Distance minimale / matériaux combustibles....0.1 m
- Distance minimale / surfaces éclairées....0.3 m
- Distance minimale autour du ventilateur et des aérations....0.1 m

Contrôle et programmation

- Modes autonomes .... automatique ou synchronisé sur la musique

Alimentation électrique

- Embase secteur .... IEC 3 broches mâle
- Alimentation....auto-adaptive, 90-130 V / 200-260 V, 50/60 Hz
- Fusible principal ....3.15 AT (temporisé), P/N 05020013
- Courant et puissance.... 240 W, 1 A@ 230 V, 50 Hz; 250 W, 2.2 A@ 110 V, 60 Hz

Accessoires

- Télécommande Ego 91611055
- Lampe Philips ELC/5H, 24 V / 250 W 500 heures....97010107
- Lampe Osram ELC, 24 V / 250 W 50 heures 97010104
- Crochet standard....91602003
- Crochet à mâchoires....91602005

Imprimé en France

P/N 35000109, Rev B